INSTRUCTION BOOKLET





Presents



By
221B

INTRODUCTION

For the last eight months, Gremlin Graphics have been working hard to recreate the excitement and skill of Heró Quest the board game on your home computer. It has been hard work, but now everyone involved in this project is justifiably proud of their achievement.

For newcomers and Hero Quest veterans alike, we advise that you read through both the game rules and the computer specific instructions first before attempting to play the game. Although this might take a little time, it's worth it.

CHRONICLES OF LORETOME

Heed well the words of Mentor, Guardian of Loretome, and I will tell you of times past, of darker days when the empire was saved against all hope. For I fear the darkness is about to return.

The fell legions of Morcar, Lord of Chaos, had swept all before them. At the sight of the Black Banner and the massed hordes of Chaos, even the bravest warriors of the Emperor had turned tail and fled, the land was laid waste and all men despaired.

But then there came a mighty warrior Prince from the Borderlands named Rogar the Barbarian. He bore a glittering diamond in his brow, the Star of the West, as worn by the ancient kings of legend. Hope returned and men flocked to his standard, leaving their hiding places in the hills and forests. Other great heroes joined him. Durgin the fearless dwarven warrior from the Worlds Edge Mountains. Ladril the Elven fighter mage from distant Athelorn and Telor the Wizard whose sorcery was to save Rogar on many occasions.

For many years Rogar trained his army, being careful to avoid open battle with Morcar's General until all was ready, but ever harrying their supply lines, wiping out many Orcs and Goblins.

Then came the day for which Rogar had waited. His army had grown

strong and was well practiced. Camping on the high passes, Ladril saw the Black hosts from afar and bade Durgin blow the call to arms on his mighty horn. The armies of Rogar poured down upon the enemy from two sides, and battle was joined. Many foul creatures and good men perished that day. Yet, as the light of day faded it was Darkness that fled the field. But the victory was not absolute. Morcar and his general escaped beyond the sea of Claws, and even now they plot their revenge.

Soon their plots will be ready and the Empire will have need of a new Rogar. But where are the heroes to equal him? You have much to learn if you are to become as great as Rogar and his companions. I will help all I can. This book I carry, Loretome, was written when time began. All that ever was and all that ever will be is recorded in it's countless pages. Through Loretome I may guide you, but I may not intervene, lest a greater evil befall the World, and Chaos triumphs forever.



LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48k/128k

1. Insert the cassette into your cassette player.
2. Type LOAD"", and press return. The game will now load automatically. Due to the size of the game, some reloading is necessary, so watch your screen for further prompts as you play.

SPECTRUM +2

1. Use the built in cassette loader as usual.
2. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

SPECTRUM +3

1. Insert the disk into the built in disk drive, and use the built in loader.

2. The game will now load automatically. Follow the on screen instructions for further advice.

AMSTRAD 64k/128k

1. Insert the cassette into the cassette unit, and press CTRL and the small ENTER key. Press play on the cassette unit, and then press any key.
2. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

AMSTRAD DISK

1. Insert the disk into the disk drive unit, type ICPM and press ENTER.
2. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

COMMODORE C64 CASSETTE

1. Insert the cassette into the cassette unit.
2. Press SHIFT and RUN STOP simultaneously.
3. Press PLAY on your cassette unit. The game will now load automatically. Follow any on screen prompts for further loading instructions.

COMMODORE C64 DISK

1. Insert the Hero Quest disk into the disk drive. Type LOAD"*",8,1 and press return.
2. The program will now load and run automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

PLAYING HERO QUEST

BRIEFLY

Hero Quest is a fantasy role playing game, in which you can represent either a Wizard, an Elf, a Barbarian or a Dwarf. Each has their own characteristics, their own strengths and weaknesses.The barbarian

and Dwarf, for example, can't cast spells, and the Magician can't utilise certain weapons. The board game can be played by up to five players, with one having to play the part of the Evil Wizard Morcar. In this version, however, the Evil Wizard is 'played' by the computer. The computer controls all the movements and actions of the Evil Wizard, and thus saves you the trouble.

THE DICE

Throughout the game instructions, 'rolling the dice' is referred to. On the screen, the dice is replaced by a spinning coin. At the start of any players turn, the number to the right of 'moves' will be determined by hitting fire on the joystick, which will freeze the coin and display a number. The coin is automatically 'moderated'. So, when you have bought a piece of equipment that will increase the number of dice that you roll, the computer will automatically incorporate this into the coin.

ON LOADING

Following the loading sequence of Hero Quest you will be presented with an menu which will offer you the following choices: Play Game, Buy Equipment, Create Character, Set Controls (on Spectrum and Amstrad only) and Load Other.

CREATE A CHARACTER

Having chosen this menu, a new menu will present itself, allowing you to tailor your game. Each of the four characters you can play is represented. One character will be highlighted, and moving the joystick up and down will highlight each character in turn. Clicking on any highlighted character will make that character the current one. Initially, the players name or 'DEAD' will be printed to the right of the character. Moving the joystick right will toggle between the two modes. Obviously, a dead character will not take any part in the next quest.

Once an active player has been chosen, hitting fire again will bring up

another menu for that player, which will have the following options:

Name Player, Load and Save

This menu will allow you to load and save characters to use in later quests. Moving the joystick left and right will highlight each of the options in turn. If a player is 'DEAD', then the 'SAVE' option will not be highlighted.

Name Player:Spectrum and Amstrad

Chosing this option will present an alphabetic list at the bottom of the screen, and the word 'END'. Moving the joystick left and right will highlight each of the letters in turn, and hitting fire will add that letter to the name. The maximum number of characters in a name is 6 letters. Once you have entered your chosen name, chose the 'END' option. This name, as well as being the name of your character, is the file name when you load or save a character file.

Name Player:Commodore 64

Instead of presenting a list at the bottom of the screen, the current characters name will clear and a letter 'A' will result . Move the joystick up and down to change the letter, and press fire to set that letter and move onto the next. Once you have completed your name, cycle through the letters until you reach the black square, and then press fire. The maximum number of letters in a name is 6.

Load

This will load a previously saved file from cassette or disk. If this option is chosen, then it will look for a file under the name of the character. Make sure that you have placed your 'saved character' disk or cassette into the unit before you use this option.

Save

This option will save the current character to cassette or disk, as a file with the same name as the character. In order to use this option, follow the on screen prompts. Obviously, you are not permitted to save

a 'DEAD' character.

Amstrad 6128 disk

If you are using an Amstrad 6128 disk machine, the instructions are slightly different. Chosing ether 'SAVE' or 'LOAD' will present a menu on screen with 8 spaces for filenames. If you have chosen 'SAVE', then the menu will present a list of up to eight previously saved files, or 'FREE' if a file has not been saved in a particular slot. To save to any slot, move the joystick up and down to highlight the options, and then press fire. A file with the current character name will now be saved to this slot. Loading is very similar. Chosing 'LOAD" will present a list of already saved files for that particular character, and to load any, again highlight it with the joystick, and hit fire. It will then be loaded.

Obviously, if four players are taking part, then all four characters will be active. If there are only two players, then they could either chose one character each, or may chose to represent two each.

If there is only one player, then that player can chose wether to go it alone as one character, or to involve up to all four characters in the quest. Once you have decided which of the four characters will be playing or not, and entered names, click on the 'EXIT' icon, which will take you back to the main menu.

Set Controls (Spectrum and Amstrad only)

This will allow the player to set either joystick or keyboard controls. On the Spectrum and Amstrad the player must chose either Joystick or Keyboard, whilst on the Commodore 64 both keyboard and joystick can be used simultaneously. The commands are as follows:

Spectrum/Amstrad

O- Up
K- Down
Z- Left

X- Right
Space- Fire

Commodore 64

P- Up
L- Down
Z- Left
X- Right
Space- Fire

BUY EQUIPMENT

As you play the game, you will find gold and jewels which will increase your wealth. This can be spent on better armour or new weapons that will affect what you can achieve in the game. This option will take you to the 'SHOP' , where the new equipment can be bought. Once you are in the shop, buying anything is pretty straightforward. The effects and advantages of various weapons and armour are carried in the 'BOOK OF MAGIC' at the end of the manual.

Each of the four player characters is listed in the bottom left hand corner, along with an 'EXIT' option. Clicking on any of them will make that character the current shopper. The gold that that character has will appear in the top left on the screen. To the right is a list of all the weapons and armour, available, along with their price which is shown to the right. To buy any particular item simply highlight it, and click on it. Providing you have enough money, that item, and the benefits it carries, will now be yours.

What weapons and armour you have are shown in the window in the bottom right of the screen. Descriptions of all the items available, and their effect upon the attributes of your character are included in the BOOK OF MAGIC at the end of the manual. Once you have finished buying your equipment, click on the 'EXIT' in the equipment/armour menu, and the next player can take his turn. Once all players have

finished, clicking on the 'EXIT' in the character menu in the bottom left corner will take you back to the main menu.

LOAD OTHER

This menu will be used to load the Scenario and Data disks and cassettes which Gremlin will be issuing over the next few months. When you chose this option, make sure you have inserted the expansion disk or cassette first, and then just follow the on screen instructions.

PLAY GAME

This option will allow you to begin the new quest, and should therefore be the last option that you chose. If you choose this option, you will be presented with a menu which will first ask the Wizard to chose his first set of spells. Once the Wizard has chosen his by moving the joystick up and down, and hit fire when his chosen spells are highlighted, the Elf will be prompted to chose his set of spells. More on magic later. Once this has been done, the player is presented with a list of the quests, which are best played in order. Clicking on any of them will present the scenario on screen. Hit fire once you have read the scenario to start the game.

HERO QUEST:THE RULES OF PLAY

The following rules are primarily the rules of the board game. Veterans of the board game should read this section, however, as some of the rules have been slightly altered to enhance gameplay in the computer version.

Playing Hero Quest
To play the first quest, chose 'The Maze' from the Quest Menu. The scenario will be presented on the screen. The scenarios are also recorded at the end of this manual should you need to refer to them whilst you are playing. Before you start to play, read through the

following rules.

Order of Play
In each game, the Evil Wizard is represented by the computer. Each player moves in turn, starting with the player nominated by the Evil Wizard. Which character is nominated will be shown in the top left hand corner of the screen. In the majority of games, each character begins in a square next to the stairway, which is also the exit at the end of any game once the quest has been completed.

When it is your turn, you are allowed to carry out two actions. You are allowed to move, and either fight, search or cast a spell. You may move first, then carry out the other action, or act first and then move. You may not move, then carry out an action, then continue to move. You are not obliged to carry out any action on your turn, and you may chose to just move.

When it is the Evil Wizards turn to play, which will happen after every player has taken his turn, the Wizard may move some or all of his characters. He moves each monster in turn. The movements and actions of the Evil Wizard will be displayed on the screen.

Movement
The squares in the playing area are divided into rooms and passages. Which is which is pretty self evident. Each character will use the joystick, as detailed earlier under 'Dice', to determine the number of squares they may move on their turn. A player does not have to move the full distance indicated by the dice total, and may move any number of squares not exceeding the dice total.

Monsters have a predetermined maximum number of squares without needing to roll the dice, and again the Evil Wizard can move them any number within this maximum.

When moving, characters and monsters may not
1. Move diagonally

2. Move onto an occupied square.

Character players and monsters may, however, pass through an occupied square, provided that the player controlling the obstructing character allows you to pass. Otherwise your move must take another route or stop. Once a player has completed a move, it will move onto the next player. How to effect movement on the computer is instructed later.

Opening Doors.
Character players and monsters can only enter and leave rooms through open doors. Monsters cannot open doors. Character players may open a door by moving onto the square in front of it, and clicking on the 'KEYS' icon, as indicated later. Character players do not have to open a door if they do not wish to. Opening a door does not count as a move.

Having opened a door, a character player may keep moving if he has any movement left on his turn. Once opened, a door remains opened for the remainder of the game. Door opening can be done manually, by using the 'UNLOCK' option, or automatically. If you use the pointer to indicate that you wish to reach a square beyond a doorway, then the computer will automatically open the door for you. You can't go back through the same door in any move.

Combat
Combat is split into two stages, attack and defence, but both are moderated by the computer.

Attacking.
To attack a monster or a character player, you must be either in front of, behind of, or directly to the side of that monster or character player. You cannot attack diagonally, except in the special instances indicated in the BOOK OF MAGIC. Once you are in a position to attack another character, click on the combat icon, and the screen will now flip to the map screen. You must indicate the character that you

wish to engage in combat by clicking the pointer over the representation of that character. Once this is done, the screen will flip to the combat screen.
Although from this point on the battle is moderated by the computer, what will happen is this. You will roll a number of special combat dice (with shields and skulls). The number of dice you roll is dependent upon which character you are representing, and are as follows:

Wizard	1
Dwarf	2
Barbarian	3
Elf	2

For each skull you roll your opponent will lose one body point, unless he can successfully defend himself. If you fail to roll any skulls, the attack is wasted and your opponent need not defend.

Defending
To defend, a player rolls the number of special combat dice allowed for his character in the defend category. The character players and the monsters must try to roll shields to defend. Each shield rolled cancels one skull rolled by the attacker.

Once the result of the defence has been determined, the computer will first show the results on screen, and then update the various scores for the player and the monster he was fighting. When a characters body point reaches zero, the character is eliminated. Since the vast majority of monsters have only one body point, they will be eliminated by any roll of a skull for which they fail to roll a shield.

Eliminated characters and monsters are immediately removed from play. When a player is eliminated, all the gold and weaponry that the eliminated character was carrying will be returned to the place of origin. In the instance of some special weaponry, this will mean that the players left alive may have to retrace their steps to an earlier quest and capture that weapon again. If an attacker has successfully

defeated the combatant at the start of his turn, he can now continue to move.

Magic

There are two characters in the game who may use magic, the Elf and the Wizard. No other character can use magic. There are four sets of spells, each consisting of three different types. The sets are Earth Magic, Water Magic, Air Magic and Fire Magic. The effect of the different spells are indicated in the BOOK OF MAGIC at the end of the manual.

At the start of each game the Wizard chose three sets of spells, and the Elf one. The Wizard choses one set, then the Elf choses his set, and the Wizard gets the two remaining sets. If either the Elf or Wizard is not playing, then the other character able to use magic will be able to chose which of the spells he wants to use. Again, the Elf is limited to one set of spells, and the Wizard to three.

Casting a Spell

When it is their turn, the Wizard and the Elf characters will have the option of casting a spell instead of attacking. A spell may be cast either before or after moving. You cannot use part of your move, cast a spell and then move again.

Spells can be cast at monsters or characters provided they are visible to the spell caster, unless the spell indicates otherwise. Characters in the same room are always visible, whilst figures in passages or in different rooms are only visible if an unobstructed straight line can be traced between the caster and his target. If the line passes through a closed door, wall or another character, then the line is obstructed and the spell cannot be cast.

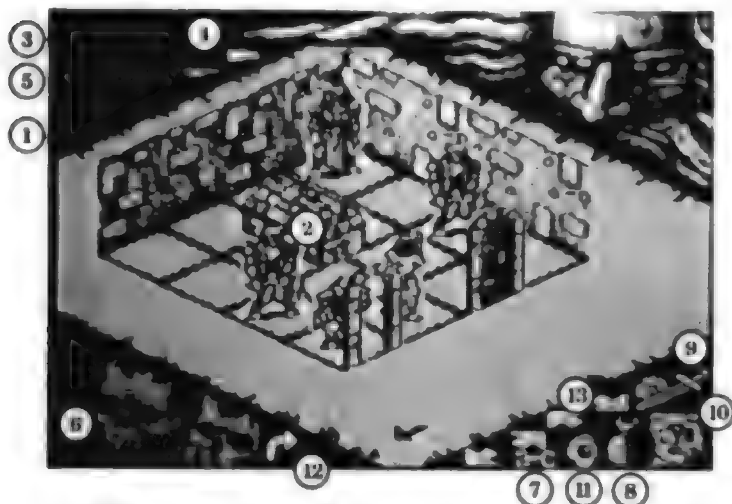
The spell caster can always cast a spell on himself. Each spell may be cast just once during the course of each quest. Once cast, the spell card is discarded.

To cast a spell, the Wizard or Elf go to their inventory, select the spell

they want by highlighting in, and then clicking on the 'EXIT' icon. The map screen will now be shown, and the character that the player wishes to cast the spell on should be highlighted. A message will be displayed showing outcome of spell cast.

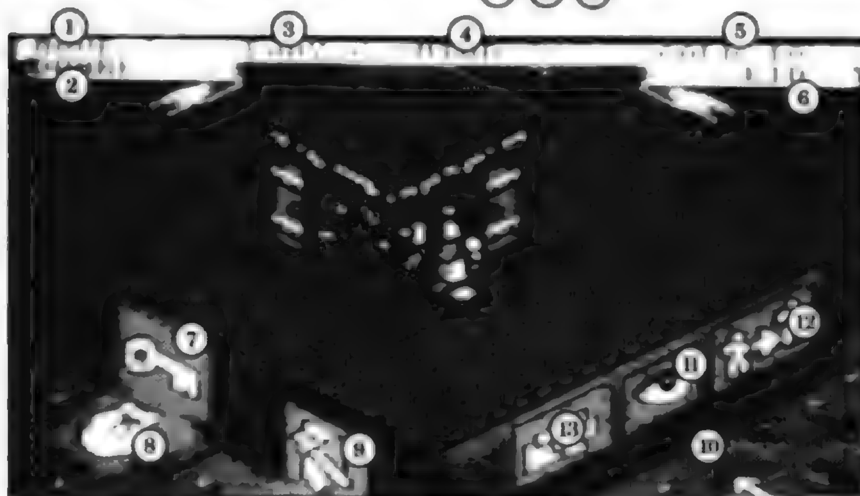
By now, you will be familiar with enough rules to be able to take part in the first quest. Once you are in the quest, the character who will move first will be seen on the screen, on a playing area surrounded by a number of icons, each of which has a particular function. The illustration following should tell you what each is for.

Main Play Screen



Spectrum/Amstrad

1. Moves
2. Character
3. Body Points
4. Mind Points
5. Gold
6. Character Name
7. Unlock
8. Inventory
9. Fight
10. Map
11. Search
12. Next Player
13. Direction Cursors



Commodore 64

1. Moves
2. Character
3. Body Points
4. Mind Points
5. Gold
6. Character Name
7. Unlock
8. Inventory
9. Fight
10. Map
11. Search
12. Next Player
13. Direction Cursors

Moves
This will indicate the number of moves a player has on his current turn. As he moves around, this number will decrease. At the start of any turn the number of moves will be determined by the revolving coin.

Character
The current character.

Body Points
Current body point status. If this reaches zero, then the character is eliminated.

Mind Points
Current mind point status. If this reaches zero, then the character is eliminated.

Gold
Amount of gold the current character has.

Character Name
The name that a player has given to his character.

Unlock
Will unlock a door, provided the current player is in front of the door.

Inventory
The inventory screen will contain details of everything the current player is carrying in four different sections: Potions, Weapons, Quest Treasure and Armour. To use a particular weapon or potion, or to use a particular weapon, simply use the joystick to highlight it, and hit fire, and go to the 'EXIT'. The result of this action will be displayed on the screen.

Combat
This will take you to the combat mode.

Map
Will take you to the map screen. A map will be shown indicating the current location of all players, and all areas of the map that have been explored.

Search
This will search the location of the current character for any traps and hidden doors, or for treasure.

Next Player
Will conclude the current players turn and will start the next players turn.

Direction cursors
The four direction arrows. Clicking on any of these will move your player one square in that direction. An alternative way of moving is, once you know how many squares you can move, click on the square that you wish to reach, and provided that you have enough movement points, and are moving in a straight line, your player will automatically move to that square.

Searching
Characters may also search instead of making an attack or casting a spell. The search can be made either before or after moving. Characters may not search if they are adjacent to a monster or if there is a monster in the same room or passage. Monsters never search.

When a player searches he searches the area presented graphically on screen. Players must identify what they are searching for, and will be prompted to identify it on the screen. They may search for either secret doors and traps, or treasure.

Secret Doors and Traps.
Secret door tiles are only shown in the dungeon if a character player finds them by searching. Trap tiles are only placed if found by a search or if triggered by a character moving onto the trapped square.

Pit traps and falling block traps are shown when found. Spear traps are rendered harmless when found, so they are not represented graphically, but a message will tell you when one is triggered. Traps may be removed from the board if any character who has the tool kit equipment is adjacent to the trap.

The Dwarf carries the toolkit with him at all times, which gives him the option to remove any trap tile he is adjacent to. He does this by going to the inventory and clicking on the toolkit. He may only remove one trap per turn.

Secret doors may be found by searching on either side of the wall in which they are placed. Once found, secret doors remain visible and open for the rest of the game.

Traps

Traps are not shown in the dungeon until a character player either searches for traps or moves into a square containing a trap. Once a player has set off a trap, he can do nothing more until his next turn. Monsters do not set off traps. They may move freely through squares that contain hidden traps. Once a trap has been discovered, the monsters must obey the same rules as the players.

Pit

Once a pit trap has been triggered, it remains on the board as an obstacle. Any character who stumbles into a pit trap will automatically lose one body point.

Jumping a Pit.

Characters and monsters may attempt to jump across a pit trap. They must have enough movement to get across the pit, counting the pit square as one space. There must be an unoccupied space adjacent to the pit for the character to jump onto. In order to attempt a jump, a player simply clicks on the square beyond the trap as the square he wishes to reach.There is a chance, however, that in attempting to jump a pit, a player may stumble and fall. Again, in this instance, the

player will lose one body point and his turn will be over.

Falling Block
When a character player moves through a square containing a falling block trap, a block will fall. It will land in the adjacent square, blocking the way. Any character or monster in the square into which the block falls must roll three combat dice. The victim will lose one body point for each skull rolled.

Spear Trap
Any player who triggers a spear trap may or may not be effected by it. A message on screen will tell you when you trigger a trap, and wether it has any effect on you. The spear trap will only affect the first character to enter the square. Subsequent characters who move through this square will be unaffected, as the trap can only be triggered once.

Treasure Chest Traps
Some of the treasure chests contain traps. The effects of these traps will be displayed on your monitor. If a player searches for traps in a room that contains a trapped treasure chest the trap is found and rendered harmless.

Treasure
Some of the Quests provide details about specific treasures which can be found by searching. If a character searches for treasure in the appropriate room the treasure will be revealed. Monsters may not move treasure chests. Whenever a character collects some treasure, generally in the form of gold or jewels, it's value will be automatically recorded on their inventory. Some of the treasure is not treasure at all. Instead, it could be a ferocious wondering monster. If there is no square adjacent to the character who found the treasure, the wondering monster will appear on any other square in the room or corridor. In this case the monster may not, however, attack other characters.

You are now ready to take part in the first quest. You are acquainted with all the rules. Keep these rules by you whilst you find your way round the first quest. Once you have completed one quest, you should be able to find your way round the game without the rules to hand.

The Quests
Once you have played through 'The Maze', you are ready to undertake the other Quests. These should be played in the order they are presented.

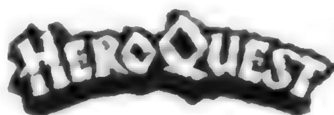
Completing a Quest.
The character players complete a quest successfully if they achieve the objectives described in the quest introduction. If they fail to do so, a quest may be attempted again. The Wizard always begins each game with a full complement of monsters. Characters escape the dungeons by stepping onto a stairway tile, which is also the starting point of most quests.

Between Quests
If your character survives, you may keep him and use him again in subsequent quests. In this case, you may keep any Quest Treasure you have found, and you may spend any treasure recorded on your character sheet to purchase better equipment (armour, weapons and so on). You may not keep ordinary Treasure.

Buying Equipment
The BOOK OF MAGIC indicates the spells, and a description of the equipment available for purchase, plus some of the unique weapons and equipment that you might find throughout your quests. Buying equipment is fully explained above, and once bought, any advantage that the equipment might have is automatically attributed to the character who bought it.The spear and staff, for example, allow characters to attack diagonally. A character may not buy equipment if he does not have enough money to do so, but money can be accumulated and kept from quest to quest.

Missile Fire
Some weapons may be thrown, whilst the crossbow may be fired. When firing the crossbow or throwing a weapon the procedure for rolling combat dice in attack and defence remains the same.

Your opponent must be visible, as with casting a spell. There is no maximum range for firing the crossbow or throwing a weapon. However, you may not use the crossbow or throw a weapon if you are adjacent to your opponent.



THE QUESTS OF MORCAR

QUEST ONE: THE MAZE
"This will be your final test, before you set forth on your real Quests. Be sure to use all the skills that you have been taught. You must attempt to find your way out. Several monsters have been placed in the maze. They will try to stop you, so take care. Whoever finds out his way first will be rewarded with 100 gold coins. This maybe used to by equipment for the adventures to come."

QUEST TWO: THE RESCUE OF SIR RAGNAR
"Sir Ragnar, one of the Emperors most powerful knights has been kidnapped. He is being held prisoner by Ulag the Orc Warlord. You are to find Sir Ragnar and bring him back to safety. Prince Magnus will pay 200 gold coins to the character who rescues Sir Ragnar. The reward may be split between several adventurers, but no reward will be paid if Sir Ragnar is killed whilst escaping."

QUEST THREE: LAIR OF THE ORC WARLORD
"Prince Magnus has ordered that the Orc Warlord Ulag, who was responsible for the kidnapping of Sir Ragnar, should be sought out and killed. Whoever kills Ulag will be rewarded with 100 gold coins. Any treasure found in Ulags stronghold may also be kept."

QUEST FOUR: PRINCE MAGNUS GOLD

"Three treasure chests have been stolen whilst being taken to the Emperor. A reward of 200 gold coins has been offered to anyone who can return the chest and ALL the gold. The thieves are known to be a band of Orcs hiding in the Black Mountains. They are led by Gulthor, a Chaos Warrior."

QUEST FIVE: THE MAZE OF MELAR

"Long ago, a powerful sorcerer by the name of Melar created a Talisman which would enhance the wearers understanding of magic. He kept the Talisman with him at all times, fearing it might be stolen and used by the allies of Morcar. It is said that he left the Talisman in his laboratory at the heart of his Maze. Melar's Maze is guarded by many traps and magical guardians. It also rumoured to be haunted by those who have sought the Talisman and perished in the attempt.This talisman would be a valuable asset to any warrior in our battles with Morcar.'

QUEST SIX: LEGACY OF THE ORC WARLORD

"Ulags foul offspring, Grak, has sworn revenge on those who killed his father. Although it has taken him several months, he has finally tracked you down and captured you in an ambush. Now you are held prisoner in his dungeons while he racks his brains to devise a terrible punishment for you. While the guard sleeps, however, you manage to pick the lock of your cell with an old rat bone. You must find your equipment and escape."

QUEST SEVEN: THE STONE HUNTER

"The Emperor's personal wizard, Karlen, has disappears. The emperor fears that he has been murdered or has succumbed to the lures of Chaos magic. You are to find out what has happened to Karlen and, if he is alive, bring him to safety . You will be paid 100 gold coins each upon returning."

QUEST EIGHT: THE FIRE MAGE

"The Orcs of the Black Mountains have been using Fire Magic in their raids. Balur the Fire Mage, is thought to be responsible for helping them. NO fire magic can harm him, and the Emperor's Wizards are unable to counter his spells. You have therefore been chosen to enter his lair, deep beneath Black Fire Crag. The Emperor will reward you with 15 gold coins each for Balur's destruction."

QUEST NINE: RACE AGAINST TIME:

"A guide has led you into a dungeon that is rumoured to hold a great secret. He has led you down many dark corridors and finally you find yourself in a room with three doors. Suddenly the guide puts out his torch and in the darkness you hear him laugh. Farewell my Heroes, he sneers as he makes his escape. You realize to your horror that it is a trap! You must escape or perish in this dark forgotten hole."

QUEST TEN: CASTLE OF MYSTERY

"Long ago a crazy wizard, Ollar, discovered the entrance to a gold mine. Using his great powers he built a magic castle above the mine to protect it. The castle had many magic portals and was guarded by a host of monsters who were trapped in time. Can you find the entrance? Others have tried, but the castle has thwarted them every time."

QUEST ELEVEN: BASTION OF CHAOS

"The lands to the east have been plagued by marauding Orcs and Goblins. The Emperor has ordered that a band of worthy heroes should be sent forth to destroy them. the Orcs are well protected in a strong underground fortress known as the Bastion of Chaos. They are led by a small group of Chaos Warriors. You must fight your way in and kill all the monsters that you find. You will be paid a bounty of 10 gold coins for each Goblin killed, 20 gold coins for each Orc killed, and 30 gold coins for each Fimir or Chaos Warrior killed."

QUEST TWELVE: BARAK TOR-BARROW OF THE WITCH LORD

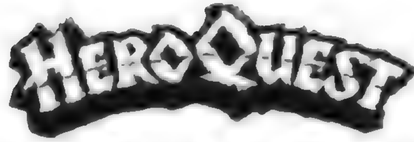
"War with the Eastern Orcs is brewing, and the Emperor needs to unite the lesser kingdoms for the conflict to come. To do this, he must find the ancient Star of the West as worn by the Kings of Legend and by Rogar when he battled with Morcar in ages past. Anyone who finds the gem will be given 200 gold coins. the gem lies in Barak Tor, the resting place of the Witch Lord. "

QUEST THIRTEEN: QUEST FOR THE SPIRIT BLADE

"You have awoken the Witch Lord, also known as the King of the Dead, a powerful servant of Morcar. The Spirit Blade is the only weapon that can harm him. He will pose a most serious threat to the Emperor in the coming war. the Witch Lord must be destroyed before he can bring his army of Undead to attack the Emperors forces. You must first find the Spirit Blade, for only this ancient weapon can harm him. The Spirit Blade was forged by the Dwarves of the World Edge Mountains and cooled in the Elven fountain of Lebin. The sword now lies in an ancient ruined temple, and you must recover it."

QUEST FOURTEEN: RETURN TO BARAK TOR

"Now that you have found the Spirit Blade, you must return to Barak Tor and defeat the Witch Lord. The Emperor has ridden forth to meet the Eastern Orcs at Black Fire Pass. If you fail, the Witch Lord will lead his army of Undead and attack the Emperors forces from the rear. Then nothing will remain to prevent the Forces of Chaos overrunning the land."



THE BOOK OF MAGIC

AIR SPELLS

SWIFT WIND
This spell can be cast on any one player. That player will then have the equivalent of twice as many dice the next time he moves. The spell is then disgarded.

TEMPEST
A small tempest is created which envelops one monster or player of your choice. That monster or player will then miss their next turn. The spell is then disgarded.

GENIE
This spell conjures up a Genie who will do one of the following: Open any door on the board or attack anyone on the board. He will attack only once with five combat dice. The spell is then disgarded.

FIRE SPELLS

BALL OF FLAME
This spell may be cast at any one monster or player. It will inflict two points of body damage. The victim may roll two defence dice, and for each shield he may reduce the damage by one. The spell is then disgarded.

COURAGE
This spell may be cast any one player. That player may then throw two extra dice each time he attacks, until the spell is broken. The spell is broken when there are no more monsters visible to that player. The spell is then disgarded.

FIRE OF WRATH
This spell may be cast on any one player or monster, anywhere on the board. It will seek out your enemy and inflict one Body Point of damage, unless your opponenet can roll a shield on one combat dice. The spell is then disgarded.

EARTH SPELLS

HEAL BODY
This spell may be cast on any one player. It will restore up to four Body Points that have been lost. The spell is then disgarded.

PASS THROUGH ROCK
This spell may be cast on any one player. that player may thenmove through walls when he next moves. The player may move through as many walls as his movement will allow. The spell is then disgarded.

ROCK SKIN
This spell may be cast on any one player. That player may then roll two extra combat dice in defence, until the spell is broken. The spell is broken when that player is wounded. The spell is then disgarded.

WATER SPELLS

WATER OF HEALING
This spell may be cast on any one player. It will restore up to four Body Points that have been lost. The spell is then disgarded.

SLEEP
This spell willput one monster or player to sleep. He may try to defend himself by rolling one dice per Mind Point. If he rolls a shield he is unaffected. Once asleep he may not defend if attacked. He will awake if he rolls a six at the start of them turn, or if attacked.

VEIL OF MIST
This spell may be cast on any one player. That player may then move unseen through spaces that are occupied by other players or monsters

the next time he moves. The spell is then disgarded.

WEAPONS

BROADSWORD
The Broadsword allows you to roll three combat dice in attack. May not be used by the Wizard.

BATTLE AXE
The Battle Axe allows you to roll four combat dice in attack. You may not use a shield when using the Battle Axe. May not be used by the Wizard.

CROSSBOW
The Crossbow allows you to roll three combat dice in attack. You may not use the Crossbow against an opponent who is adjacent to you. May not be used by the Wizard.

STAFF
The Staff allows you to roll two combat dice in attack. The Staff may be used to attack diagonally.

SHORT SWORD
The Short Sword allows you to roll two combat dice in attack. The short sword may be used to attack diagonally. This weapon may not be used by the Wizard.

SPEAR
The Spear allows you to roll two combat dice in attack. The Spear may be used to attack diagonally. You may also throw the Spear, but if you do so you lose it. May not be used by the Wizard.

HAND AXE
The Hand Axe allows you to roll two combat dice in attack. You may also throw the Hand Axe but ifyou do so you lose it. May not by used by the Wizard.

ARMOUR

PLATE ARMOUR
Plate Armour allows you to roll four combat dice in defence, but you may only roll one dice for movement whilst wearing the plate armour. May not be used by the Wizard.

CHAIN MAIL
Chain Mail armour allows you to roll three combat dice in defence. May not be used by the Wizard.

CLOAK OF PROTECTION
The Cloak allows you to roll one extra dice in defence. May only be used by the Wizard.

BRACERS
The Bracers allow you to roll one extra combat dice in defence. May only be used by the Wizard.

THE SHIELD
The Shield gives you one extra combat dice in defence. May not be used by the Wizard.

THE HELMET
The Helmet gives you one extra combat dice in defence. May not be used by the Wizard.

TOOL KIT
The Tool Kit enables you to remove any trap that you find. Roll one combat dice. On the roll of a skull, the trap goes off and you lose one Body Point. Once you have rolled the dice the trap is removed.

SPECIAL EQUIPMENT

ORCS BANE
The sword, Orcs Bane, allows you to roll two combat dice in attack. You may attack twice if you are fighting Orcs.

SPIRIT BLADE
Spirit Blade allows you to roll three combat dice in attack or four dice in attack against undead creatures, Skeletons, Zombies and Mummies.

BORINS ARMOUR
Borin's Armour allows you to roll four combat dice in defence.

WAND OF RECALL
The Wand of Recall allows you to cast two spells instead of one during your turn.

TALISMAN OF LORE
The Talisman allows you to increase your Mind Points by two as long as you have the Talisman in your posession.

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Switchblade II then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423

COPYRIGHT NOTICE

INTRODUCTION

Durant les huit derniers mois, Gremlin Graphics a travaillé d'arrache-pied afin de vous faire revivre, sur votre ordinateur personnel, le superbe jeu de société, Hero Quest. Cette tâche s'est avérée dure mais, à présent, toutes les personnes qui ont participé à ce succès éprouvent un sentiment de fierté légitime.

Nous conseillons, aux nouveaux venus à ce jeu ainsi qu'aux experts, de bien lire le règlement du jeu et les instructions spécifiques à l'ordinateur avant d'essayer de jouer à Hero Quest. Cela en vaut la peine!

CHRONIQUES DE LORETOME

Ecoutez attentivement les paroles de Mentor, le Gardien de Loretome, et je vous parlerai des temps anciens, des sombres jours où l'empire fut sauvé contre tout espoir. J'ai peur, en effet, que ces jours-là ne soient bientôt de retour!

Les cruelles légions de Morcar, Seigneur du Chaos, avaient tout détruit sur leur chemin. Même les guerriers les plus braves de l'Empereur avaient pris la fuite à la vue de la Bannière Noire et des hordes massées du Chaos. Le pays était ravagé et les hommes au bord du désespoir.

C'est alors qu'arriva un puissant guerrier, un prince des Borderlands du nom de Rogar le Barbare. Il portait, au front, un diamant brillant, l'Etoile de l'Ouest, comme le faisait les anciens rois de la légende. L'espoir revint et les hommes se rallièrent à lui, abandonnant leurs refuges dans les collines et les forêts. D'autres héros légendaires le rejoignirent: Durgin, le brave guerrier nain des Montagnes du Bout du Monde, Ladril, l'Elfe mage guerrier elfe de la lointaine Athelorn et Telor, l'enchanteur dont la sorcellerie devait sauver Rogar à plusieurs reprises.
Rogar entraina son armée pendant des années, évitant avec soin toute

confrontation directe avec le général de Morcar mais harcelant sans cesse ses lignes de ravitaillement, éliminant autant d'Orcs et de Lutins que possible.

Vint alors le jour que Rogar avait patiemment attendu. Son armée était devenue forte et bien préparée. Alors qu'il campait sur les hauteurs, Ladril repéra au loin l'armée de la Bannière Noire et demanda à Durgin de sonner l'appel aux armes avec son puissant cor. Les armées de Rogar se déversèrent sur les flancs de l'ennemi et la bataille commença. Plusieurs créatures du mal et hommes de bien périrent ce jour-là mais, à la tombée du jour, ce furent les Ténèbres qui fuirent le champ de bataille. Cependant, la victoire ne fut pas totale et Morcar et son général se réfugièrent de l'autre côté de la mer des Griffes. Ils préparent, en ce moment-même, leur revanche.

Bientôt, leur complot sera prêt et l'Empire aura besoin d'un nouveau Rogar. Hélas, où sont les héros qui peuvent l'égaler? Vous aurez du pain sur la planche si vous voulez devenir aussi célèbre que Rogar et ses compagnons. Je ferai de mon mieux pour vous aider. Le livre que je possède, Loretome, a été écrit à l'aube des temps. Tout ce qui fut et tout ce qui sera y est enregistré. Je peux vous guider à travers Loretome mais je ne peux pas intervenir car un malheur encore plus grand pourrait s'abattre sur le monde et le Chaos triompherait à jamais.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K/128K

1. Introduisez la cassette dans votre magnétophone.
2. Tapez LOAD"" et appuyez sur RETURN. Le jeu se mettra en marche automatiquement. Vue la longueur du jeu, des chargements supplémentaires seront nécessaires. D'autres prompts seront donc affichés sur votre écran.

SPECTRUM +2

1. Utilisez le chargeur de cassette incorporé comme d'habitude.
2. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran.

SPECTRUM +3

1. Introduisez la disquette dans l'unité de disquettes incorporée et utilisez le chargeur incorporé.
2. Le jeu se mettra alors en marche automatiquement. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran.

AMSTRAD 64K/128K

1. Introduisez la cassette dans l'unité et appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone puis appuyez sur une touche quelconque.
2. Le jeu se mettra alors en marche automatiquement. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran.

AMSTRAD DISQUE

1. Introduisez la disquette dans l'unité, tapez ICPM et appuyez sur ENTER.
2. Le jeu se mettra alors en marche automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées sur l'écran.

COMMODORE C64 CASSETTE

1. Introduisez la cassette dans le magnétophone.
2. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN STOP en même temps.
3. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Le jeu se mettra alors en marche automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées sur l'écran.

COMMODORE C64 DISQUE

1. Introduisez la disquette Hero Quest dans l'unité de disquettes. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.
2. Le jeu se mettra alors en marche automatiquement. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran.

COMMENT JOUER A HERO QUEST

En bref

Hero Quest est un jeu de rôle dans lequel vous pouvez être un Enchanteur, un Elfe, un Barbare ou un Nain. Chacun de ses personnages possède ses propres caractéristiques, ses propres forces et ses propres faiblesses. Le Barbare et le Nain, par exemple, ne peuvent pas jeter de sorts et l'Enchanteur ne peut pas utiliser certaines armes. Cinq joueurs, au maximum, peuvent prendre part à ce jeu de société. L'un des joueurs doit prendre le rôle du méchant Enchanteur, Morcar. Cependant, dans cette version, l'Enchanteur est 'joué' par l'ordinateur. Celui-ci contrôle tous les mouvements et toutes les actions de l'Enchanteur, ce qui vous évite de le faire vous-même.

Le Dé

Les instructions contiennent souvent l'expression "rolling the dice" (jeter le dé). Sur l'écran, le dé est représenté par une pièce qui tourne. Quand le tour d'un joueur arrive, celui-ci appuie sur Feu sur le Joystick pour faire figer la pièce. Le nombre de dés sera alors affiché à droite de "moves". La pièce est 'modérée' automatiquement : quand vous achetez un article d'équipement, vous augmentez le nombre de dés à jeter; cette augmentation sera automatiquement incorporée à la pièce par l'ordinateur.

Après le chargement

Après la séquence de chargement de Hero Quest, un menu vous offrant les choix suivants sera affiché: Play Game (commencez la partie), Buy Equipment (achetez de l'équipement), Create Character (créez un personnage), Set Controls (réglez les commandes) (sur Spectrum et Amstrad seulement) et Load Other (chargez le reste).

CREATE A CHARACTER

Quand vous choississez ce menu, un autre menu apparaît. Il vous permet d'adapter le jeu à votre goût. Chacun des quatre personnages

que vous pouvez jouer est représenté. Un des personnages est mis en évidence. Vous pouvez mettre en évidence les autres personnages en poussant ou en tirant sur le joystick. Si vous cliquez sur un personnage mis en évidence, vous faites de lui le personnage actuel. Au début, le nom du joueur ou le mot "DEAD" (mort) sera imprimé à droite du personnage. Déplacez le joystick vers la droite pour permuter entre les deux modes. Il va sans dire qu'un personnage mort ne participera pas à la quête suivante.

Une fois que vous avez choisi un joueur actif, appuyez sur Feu une nouvelle fois pour faire afficher un autre menu. Celui-ci comprendra les options suivantes:
Name Player (donner un nom au joueur)
Load (charger)
Save (sauvegarder)

Ce menu vous permettra de charger et de sauvegarder des personnages afin de les utiliser dans les quêtes suivantes. Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour mettre en evidence chacune des options. Si un joueur est "DEAD", l'option SAVE ne sera pas alors mise en évidence.

Name Player: Spectrum et Amstrad
Le choix de cette option affiche une liste alphabétique au bas de l'écran, ainsi que le mot "END" (fin). En déplaçant le joystick vers la gauche et vers la droite, vous mettez en évidence chacune des lettres, l'une après l'autre. Quand vous appuyez sur Feu, vous ajoutez la lettre mise en évidence au nom. Un nom peut avoir jusqu'à 6 lettres au maximum. Après avoir introduit le nom de votre choix, sélectionnez l'option END. Ce nom, ainsi que le nom du personnage, sera le nom de fichier que vous utiliserez pour charger ou sauvegarder un fichier de personnages.

Name Player: Commodore 64
Le choix de cette option efface le nom du personnage actuel et affiche la lettre "A". Déplacez le joystick de haut en bas pour changer la

lettre, appuyez sur Feu pour sélectionner un lettre et ainsi de suite. Après avoir composé votre nom, passez à la case noire et appuyez sur Feu. Un nom peut avoir jusqu'à 6 lettres au maximum.

Load
Cette option chargera, d'une cassette ou d'une disquette, un fichier préalablement sauvegardé. Si vous choisissez cette option, celle-ci cherchera un fichier portant le nom du personnage. N'oubliez pas de placer la disquette ou la cassette de votre "personnage sauvegardé" dans l'unité avant d'utiliser cette option.

Save
Cette option sauvegardera le personnage actuel sur cassette ou disquette dans un fichier ayant le même nom que le personnage. Pour utiliser cette option, suivez les prompts de l'écran. Bien sûr, vous ne pouvez pas sauvegarder un personnage "DEAD".

Amstrad 6128 Disque
Les instructions pour l'Amstrad 6128 disque sont légèrement différentes. Quand vous choisissez "SAVE" ou "LOAD", l'écran affiche un menu ainsi que huit espacements pour les noms de fichier. Si vous choisissez "SAVE", le menu affichera une liste comprenant jusqu'à huit fichiers préalablement sauvegardés ou le mot "FREE" si un fichier n'a pas été sauvegardé dans une case particulière. Pour sauvegarder dans une case quelconque, déplacez le joystick de haut en bas pour mettre en évidence les options puis appuyez sur Feu. Un fichier portant le nom du personnage actuel sera alors sauvegardé sur cette case. Le chargement se fait de manière identique. Choisissez "LOAD" pour obtenir une liste de fichiers sauvegardés se rapportant au personnage en question. Pour charger un de ces fichiers, mettez-le en évidence avec le joystick et appuyez sur Feu.

Il est évident que si quatre joueurs participent au jeu, ceux-ci seront tous actifs. Si deux joueurs seulement prennent part au jeu, ceux-ci peuvent soit choisir un personnage chacun soit en représenter deux chacun.

S'il n'y a qu'un seul joueur, celui-ci peut décider de jouer le rôle d'un personnage uniquement ou de faire participer les quatre personnages à la quête. Après avoir fait votre choix et introduit les noms, cliquez sur l'icône EXIT pour retourner au menu principal.

Set Controls (Réglez les commandes) (Spectrum et Amstrad uniquement)
Cette option permet au joueur de régler les commandes soit sur le joystick soit sur le clavier. Sur le Spectrum et l'Amstrad, le joueur doit choisir le joystick ou le clavier alors que sur le Commodore 64, le joueur peut utiliser le joystick et le clavier à la fois. Les commandes sont:

Spectrum/Amstrad

O	-	Haut
K	-	Bas
Z	-	Gauche
X	-	Droite
Espacement	-	Feu

Commodore 64

P	-	Haut
L	-	Bas
Z	-	Gauche
X	-	Droite
Espacement	-	Feu

BUY EQUIPMENT

Tout au long du jeu, vous trouverez de l'or et des bijoux qui augmenteront votre richesse. Vous pouvez les utiliser pour acheter une meilleure armure ou de nouvelles armes qui amélioreront vos chances de réussite dans le jeu. Cette option vous emmène au 'MAGASIN' dans lequel se vend le nouvel équipement. Une fois que vous y êtes, les achats se font d'une manière assez simple. Les effets des diverses armes et armures ainsi que les avantages qu'elles

confèrent aux personnages sont expliqués dans le LIVRE DES SORTS, à la fin de ce manuel.

Les quatre personnages, ainsi qu'une option EXIT, sont affichés au coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez sur un personnage quelconque pour faire de lui le 'client' actuel. L'or que possède ce personnage apparaît alors au coin supérieur gauche de l'écran. A droite se trouve une liste de toutes les armes et armures, accompagnée de leurs prix. Pour acheter un article quelconque, mettez-le en évidence et cliquez tout simplement dessus. Si vous avez assez d'argent, cet article et les avantages qu'il comporte sont à vous.

Les armes et armures dont vous disposez sont indiquées dans la fenêtre située au bas et à droite de l'écran. Une description de tous les articles disponibles et des effets qu'ils ont sur les attributs de vos personnages, est contenue dans le LIVRE DES SORTS, à la fin de ce manuel. Quand vous avez fini d'acheter votre équipement, cliquez sur 'Exit' dans le menu équipement/armure. C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire de même et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Pour retourner au menu principal, cliquez sur EXIT, dans le menu des personnages situé au coin inférieur gauche de l'écran.

LOAD OTHER

Ce menu sert à charger les disquettes et les cassettes du scénario et des données que Gremlin fera paraître dans quelques mois. Quand vous choisissez cette option, n'oubliez pas d'introduire la disquette ou la cassette d'extension d'abord. Suivez ensuite les instructions de l'écran.

PLAY GAME

Cette option vous permet de commencer la nouvelle quête et devrait donc être la dernière option que vous choisissez. Si vous la sélectionnez, un menu apparaît, demandant à l'Enchanteur de choisir sa première série de sorts. Celui-ci fait son choix en déplaçant le

joystick de haut en bas pour mettre en évidence les sorts puis en appuyant sur Feu. C'est ensuite au tour de l'elfe de sélectionner sa série de sorts. Nous parlerons de magie plus tard. Après cela, un menu, portant une liste des quêtes, sera affiché. Celles-ci gagneraient à être jouées dans l'ordre. En cliquant sur une quête quelconque, vous faites apparaître le scénario sur l'écran. Après avoir lu le scénario, appuyez sur Feu pour commencer la partie.

HEROQUEST: LE REGLEMENT DU JEU

Le règlement suivant est essentiellement celui qui s'applique au jeu de société. Les habitués du jeu de société devraient, cependant, lire cette section car certaines règles ont été légèrement modifiées afin d'améliorer le jeu de cette version électronique.

Le Jeu de Hero Quest

Pour jouer à la première quête, choisissez 'The Trial' dans le menu Quest et le scénario sera affiché sur l'écran. Les scénarios sont également expliqués à la fin de ce manuel au cas où vous voudriez les consulter pendant le jeu. Avant de commencer à jouer, lisez attentivement le règlement suivant.

Ordre de Jeu

Dans chaque partie, le personnage du méchant Enchanteur est joué par l'ordinateur. Chaque joueur se déplace à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a été désigné par l'Enchanteur. Le personnage désigné sera montré au coin supérieur gauche de l'écran. Dans la plupart des quêtes, chaque personnage commence la partie dans une case, à côté de l'escalier qui représente aussi la sortie à la fin d'une partie quelconque.

Quand votre tour arrive, on vous permet d'exécuter deux actions. Vous pouvez vous déplacer et combattre, fouiller ou jeter un sort. Vous pouvez vous déplacer d'abord puis exécuter l'autre action ou agir d'abord puis vous déplacer. Vous ne pouvez pas vous déplacer,

exécuter une action puis continuer à vous déplacer. Vous n'êtes pas obligé d'exécuter une action quand c'est à votre tour de jouer; vous pouvez tout aussi bien choisir de vous déplacer sans rien faire d'autre.

Quand c'est au tour de l'Enchanteur de jouer, ce qui est le cas après que tous les joueurs aient terminé leurs tours, il a le droit de déplacer tous ses personnages ou uniquement certains d'entre eux. Il déplace un monstre à la fois. Les mouvements et les actions du méchant Enchanteur seront affichés sur l'écran.

Mouvement
Les cases de la zone de jeu sont de deux types: les pièces et les passages. La distinction entre les deux est évidente. Chaque personnage utilisera le joystick, comme il a été indiqué précédemment dans "Les Dés", pour déterminer le nombre de cases dont il peut se déplacer quand c'est à son tour de jouer. Un joueur n'est pas obligé de se déplacer de toute la distance indiquée par la somme des dés; il peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases pourvu qu'il ne dépasse pas la somme des dés.

Pour les monstres, le nombre de cases maximum est prédeterminé. Le jet de dés n'est pas nécessaire. Là aussi, l'Enchanteur peut déplacer les monstres d'un nombre de cases n'excédant pas la somme des dés.

Quand ils se déplacent, les personnages et les monstres ne peuvent pas:

1. Se déplacer en diagonale.
2. Se placer dans une case déjà occupée.

Cependant, les personnages et les monstres peuvent passer par une case occupée si le joueur qui contrôle le personnage se trouvant dans cette case leur en donne la permission. Dans le cas contraire, ils doivent changer de direction ou s'arrêter. Une fois qu'un joueur a terminé son déplacement, c'est au tour du joueur suivant. Les instructions relatives au mouvement sur l'ordinateur seront données plus loin.

Ouverture des Portes

Les personnages et les monstres ne peuvent entrer dans les pièces ou en sortir que par les portes ouvertes. Les monstres ne peuvent pas ouvrir les portes. Les personnages peuvent ouvrir une porte en se plaçant dans la case qui se trouve devant cette porte et en cliquant sur l'icône 'Keys' (clés), comme il est indiqué plus loin. Les personnages n'ont pas à ouvrir une porte contre leur gré. Le fait d'ouvrir une porte ne constitue pas un déplacement.

Après avoir ouvert une porte, un personnage peut continuer à se déplacer s'il lui reste des déplacements pendant son tour. Une fois qu'une porte a été ouverte, elle le reste jusqu'à la fin de la partie. L'ouverture d'une porte peut se faire manuellement à l'aide de l'option 'UNLOCK' ou automatiquement. Si vous utilisez le pointeur pour indiquer que vous voulez atteindre une case située au-delà d'une porte, l'ordinateur vous ouvrira alors la porte automatiquement. Vous ne pouvez, à aucun moment, repasser par la même porte.

Combat

Le combat se divise en deux étapes: l'attaque et la défense. Les deux sont, cependant, modérées par l'ordinateur.

Attaque

Pour attaquer un monstre ou un personnage, vous devez vous placer devant, derrière ou directement sur le côté de ce monstre ou de ce personnage. Vous ne pouvez pas attaquer en diagonale, sauf dans les cas spéciaux indiqués dans le LIVRE DES SORTS. Quand vous êtes en position d'attaquer un autre personnage, cliquez sur l'icône de combat pour faire afficher l'écran de la carte. Vous devez indiquer le personnage que vous voulez combattre en cliquant sur la représentation de ce personnage. Après cela, l'écran de combat apparaîtra.

Bien qu'à partir de ce moment le combat soit modéré par l'ordinateur, voici se qui se passera: Vous jetterez un certain nombre de dés de

combat spéciaux (ayant des boucliers et des têtes de mort). Le nombre de dés que vous jetez dépend du personnage que vous représentez:

Echanteur	1
Nain	2
Barbare	3
Elfe	2

Pour chaque tête de mort que vous jetez, votre adversaire perd un point de corps, à moins qu'il ne se défende correctement. Si vous n'obtenez aucune tête de mort, vous perdez l'attaque et votre adversaire n'a pas à se défendre.

Défense

Pour se défendre, un joueur jette le nombre de dés de combat spéciaux qui sont permis à son personnage dans la catégorie de défense. Les personnages et les monstres doivent essayer de jeter des boucliers pour se défendre. Chaque bouclier jeté neutralise une tête de mort jetée par l'attaquant.

Une fois le résultat de la défense déterminé, l'ordinateur mettra à jour les divers scores du joueur et du monstre qu'il combattait. Quand il ne reste aucun point de corps à un personnage, celui-ci est éliminé. Vu que la grande majorité des monstres n'ont qu'un point de corps, ils seront éliminés par tout jet de tête de mort qu'ils n'auront pas neutralisé avec un bouclier.

Les personnages et les monstres éliminés sont immédiatement retirés du jeu. Quand un joueur est éliminé, l'or et l'armement que le personnage sortant portait sur lui seront renvoyés à leur place d'origine. Dans le cas d'une arme spéciale, les joueurs qui restent en vie pourraient avoir à revenir sur leurs pas jusqu'à une quête précédente afin de recapturer cette arme. Si un attaquant défait le combattant au début de son tour, il peut alors continuer à se déplacer.

Magie

Dans le jeu, il n'y a que deux personnages qui peuvent utiliser la magie: l'Elfe et l'Enchanteur. Il existe quatre séries de sorts, chacun composé de trois types différents. Ces séries sont la Magie de la Terre, la Magie de l'Eau, la Magie de l'Air et la Magie du Feu. Les effets des divers sorts sont expliqués dans le LIVRE DES SORTS, à la fin de ce manuel.
Au début de chaque partie, l'Enchanteur choisit trois séries de sorts et l'Elfe, une. L'Enchanteur choisit une série, l'Elfe une autre puis l'Enchanteur les deux autres séries. Si l'Elfe ne joue pas, l'Enchanteur choisit les sorts qu'il veut utiliser et vice versa. Là aussi, l'Elfe est limité à une série de sorts et l'Enchanteur à trois.

Le Jet d'un Sort

Quand leur tour arrive, l'Enchanteur et l'Elfe peuvent choisir de jeter un sort au lieu d'attaquer. Un sort peut être jeté soit avant soit après un déplacement. Vous ne pouvez pas utiliser une partie de votre déplacement, jeter un sort puis vous déplacer de nouveau.

Les sorts peuvent être jetés aux monstres ou aux personnages à condition qu'ils soient visibles au jeteur de sort, à moins que le sort n'indique autre chose. Les personnages se trouvant dans la même pièce sont toujours visibles alors que les figures se trouvant dans les passages ou dans des pièces différentes ne sont visibles que si l'on peut tracer une ligne droite ininterrompue entre le jeteur et sa cible. Si la ligne passe à travers une porte fermée, un mur ou un autre personnage, cette ligne est alors interrompue et le sort ne peut pas être jeté.

Le jeteur de sort peut jeter un sort à lui-même. Chaque sort peut être jeté une seule fois pendant une quête. Une fois le sort jeté, il est oublié.

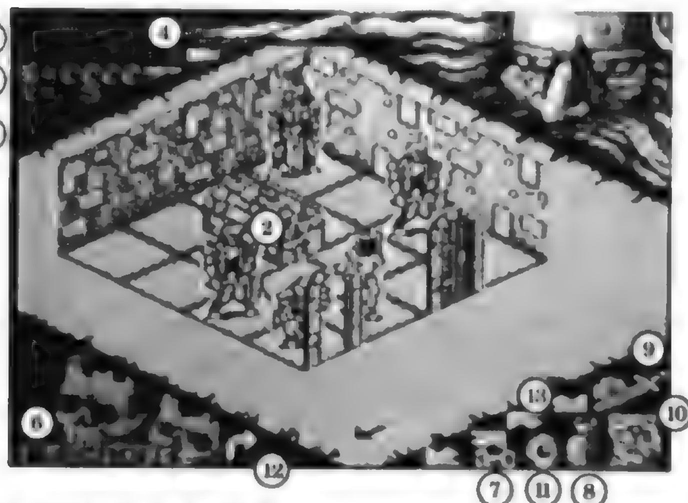
Pour jeter un sort, l'Enchanteur ou l'Elfe va à son inventaire, sélectionne le sort qu'il veut en le mettant en évidence et clique sur l'icône EXIT. L'écran de la carte est alors affiché. Le personnage auquel le joueur veut jeter un sort devrait être mis en évidence. Un

message affichera le résultat du sort jeté.

A présent, vous connaissez suffisamment le règlement pour participer à la première quête. Une fois dans la quête, tous les joueurs qui y prennent part seront affichés sur l'écran, dans une pièce située dans la zone de jeu entourée d'un certain nombre d'icônes qui ont, chacune, une fonction particulière. L'illustration suivante vous indique la fonction de chaque icône:

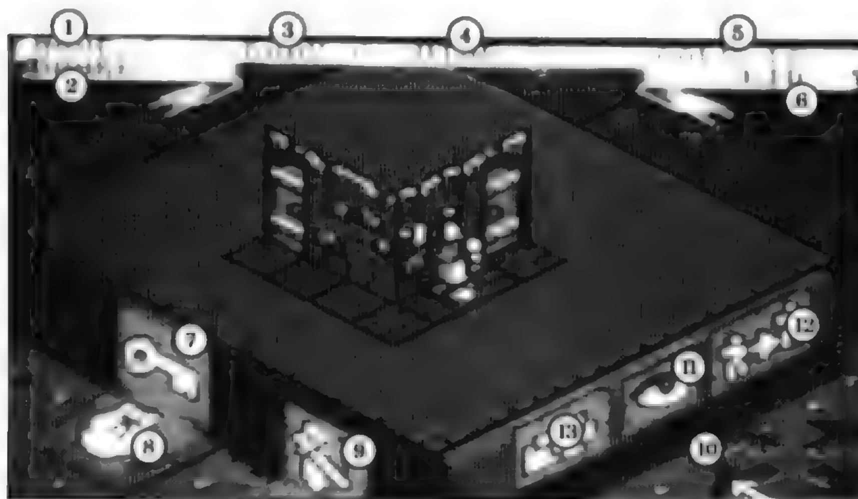
Ecran de Jeu Principal

SPECTRUM/AMSTRAD



1. Deplacements
2. Personnage
3. Points de Corps
4. Points de l'Esprit
5. Or
6. Nom du Personnag
7. Déverouillere
8. Inventaire
9. Combattre
10. Carte
11. Fouiller
12. Joueur Suivant
13. Curseurs de Direction

COMMODORE 64



1. Deplacements
2. Personnage
3. Points du Corps
4. Points de l'Esprit
5. Or
6. Nom du Personnage
7. Deverouiller
8. Inventaire
9. Combattre
10. Carte
11. Fouiller
12. Joueur Suivant
13. Curseurs de Direction

Déplacements
Indique le nombre de déplacements permis au joueur courant. A mesure qu'il se déplace, **ce nombre** décroît. Au début de chaque tour, le nombre de déplacements est déterminé par la pièce tournante.

Personnage
Le personnage actuel.

Points de Corps
Le nombre actuel de points de corps d'un personnage. S'il descend à zéro, le personnage est éliminé.

Points de l'Esprit
Le nombre actuel de points de l'esprit d'un personnage. S'il descend à zéro, le personnage est éliminé.

Or
La quantité d'or que possède le personnage actuel.

Nom du Personnage
Le nom donné par un joueur à son personnage.

Déverouiller
Cette option ouvrira une porte à condition que le joueur actuel se trouve devant cette porte.

Inventory
Cette option vous donnera un inventaire de tout ce que possède ou porte le joueur actuel. Elle est divisée en quatre sections: potions, armes, trésor de la quête et armure. Pour utiliser une arme ou une potion particulière, mettez-la en évidence avec le joystick et appuyez sur Feu puis allez à EXIT. Le résultat de cette opération sera affiché sur l'écran.

Combat
Cette option vous fera passer au mode de combat.

Carte
Cette option affiche une carte indiquant les endroits actuels dans lesquels se trouvent tous les joueurs et toutes les zones de la carte qui ont été explorées.

Fouiller
Cette option vérifiera s'il y a des pièges, des portes cachées ou un trésor dans l'endroit où se trouve le personnage.

Joueur Suivant
Cette option met un terme au tour du joueur actuel et passe à celui du joueur suivant.

Curseurs de Direction
Les quatre flèches de direction. En cliquant sur l'une d'elles, vous déplacez votre joueur d'une case. Il y a un autre moyen de vous déplacer: quand vous connaissez le nombre de cases dont vous pouvez vous déplacer, cliquez sur la case que vous voulez atteindre et vous y irez automatiquement, à condition que vous ayez assez de points de déplacement et que vous vous déplaciez en ligne droite.

Fouille
Les personnages peuvent également fouiller au lieu d'attaquer ou de jeter un sort. La fouille peut se faire avant ou après le déplacement. Les personnages ne peuvent pas entreprendre de fouille s'ils sont à côté d'un monstre ou s'il y a un monstre dans la même pièce ou dans le même passage. Les monstres ne font jamais de fouille.

Quand un joueur fait une fouille, il fouille la zone qui est représentée graphiquement sur l'écran. Les joueurs doivent identifier l'objet de leur fouille: un prompt leur demandera de le faire. Ils peuvent chercher soit des portes secrètes et des pièges soit un trésor.

Portes Secrètes et Pièges
Les carreaux des portes secrètes ne sont montrés dans le donjon que si un personnage les découvre après une fouille. Les carreaux des pièges

ne sont placés que s'ils ont été découverts lors d'une fouille ou si un personnage les active en se plaçant sur la case piégée.

Les fosses et les chute de rochers sont affichés une fois qu'ils ont été découverts. Les pièges à lances sont inoffensifs quand on les découvre. Ils ne sont donc pas représentés graphiquement mais un message vous avertira si l'un de ces pièges se déclenche. Les pièges peuvent être retirés du tableau si le personnage en possession de la trousse à outils se trouve à côté du piège.

Le Nain porte tout le temps sur lui la trousse à outils. Il peut retirer n'importe quel piège qui lui est adjacent. Pour ce faire, il va à l'inventaire et clique sur la trousse à outils. Il ne peut retirer qu'un piège par tour.

On peut découvrir les portes secrètes en fouillant les deux côtés du mur dans lequel elles sont placées. Une fois découvertes, les portes secrètes deviennent visibles et demeurent ouvertes jusqu'à la fin de la partie.

Pieges

Les pièges ne sont pas affichés dans le donjon avant qu'un personnage ne se mette à les chercher ou ne se place dans une case qui en contient un. Une fois qu'un piège a été déclenché par un joueur, celui-ci ne peut rien faire d'autre que d'attendre son prochain tour. Les monstres ne font pas déclencher de pièges. Ils se déplacent librement parmi les cases qui renferment des pièges dissimulés. Après avoir découvert un piège, les monstres doivent observer les mêmes règles que les joueurs.

Fosse

Une fois un piège à fosse déclenché, il devient un obstacle et reste sur le tableau. Tout personnage qui tombe dans une fosse perd automatiquement un point de corps. Il sort alors du fossé et son tour est terminé.

Franchissement d'une fosse

Les personnages et les monstres peuvent essayer de franchir une fosse en sautant. Ils doivent avoir assez de mouvement pour passer de l'autre côté d'une fosse si l'on compte la case de la fosse comme un espace. Il doit également y avoir un espace non occupé, adjacent à la fosse, sur lequel le personnage pourra sauter. Pour tenter un saut, cliquez sur la case sur laquelle vous voulez atterrir, au-delà de la fosse. Cependant, en essayant de franchir une fosse, vous risquez de trébucher et d'y tomber. Dans ce cas, vous perdez un point de corps et votre tour se termine.

Chute de Rochers

Quand un personnage passe par une case contenant un piège à rochers, un rocher tombe. Il atterrit dans la case adjacente, bouchant le passage. Tout personnage ou monstre se trouvant dans cette case devra jeter trois dés de combat. La victime perdra un point de corps pour chaque tête de mort jetée.

Piège à Lances

Un joueur qui déclenche un piège à lances risque d'en subir les conséquences. Un message d'écran le lui fera savoir. Le piège à lances n'affectera que le premier personnage à entrer dans la case. Les personnages suivants qui passent par cette case ne risquent rien car le piège ne peut être déclenché qu'une seule fois.

Pièges de Coffres à Trésors

Certains coffres à trésors sont piégés. Les effets de ces pièges seront affichés sur votre moniteur. Si un joueur fouille une pièce qui contient un coffre piégé, il découvre le piège et le désarme.

Trésor

Certaines quêtes fournissent des détails sur les trésors particuliers que l'on découvre en entreprenant des fouilles. Si un personnage cherche un trésor dans la bonne pièce, il découvrira le trésor. Les monstres ne peuvent pas déplacer les coffres à trésor. Chaque fois qu'un personnage ramasse un trésor, en général de l'or ou des bijoux, la valeur de ce trésor est automatiquement enregistrée dans son

inventaire. Les trésors ne sont pas tous des trésors. Parfois, il peut s'agir d'un monstre errant S'il n'y a pas de case adjacente au personnage qui trouve le trésor, le monstre apparaîtra dans n'importe quelle case de la pièce ou du couloir. Dans ce cas, cependant, le monstre ne peut pas attaquer les autres personnages.

Vous êtes maintenant prêt à participer à la première quête. Vous connaissez tout le règlement. Ayez-le à vos côtés pendant que vous vous habituez à la première quête. Après cela, vous devriez être capable de jouer sans avoir recours au règlement.

Les Quêtes
Après avoir terminé de jouer 'Le Labyrinthe', vous pouvez entreprendre les autres quêtes. Celles-ci devraient être jouées dans l'ordre dans lequel elles se présentent.

Accomplissement d'une Quête
Les joueurs réussissent une quête s'ils remplissent les objectifs décrits dans l'introduction aux quêtes. Dans le cas contraire, ils peuvent recommencer leur tentative. L'Enchanteur entamme toujours une partie avec une gamme complète de monstres. Les personnages s'échappent du donjon en se mettant sur le carreau d'un escalier qui constitue aussi le point de départ de presque toutes les quêtes.

Entre les Quêtes
Si votre personnage arrive à survivre, vous pouvez le garder et le réutiliser dans les quêtes suivantes. Vous pouvez alors garder tous les trésors qu'il a trouvés et utiliser ceux qui sont enregistrés dans son inventaire pour acheter un meilleur équipement (armure, armes, etc). Vous ne pouvez pas garder le trésor ordinaire.

Achat d'Equipement
Les sorts et la description de l'équipement que vous pouvez acheter, ainsi que certaines armes et pièces d'équipement uniques que vous pourriez découvrir lors de vos quêtes, se trouvent dans le LIVRE DE LA MAGIE. La manière d'acheter de l'équipement a déjà été expliquée

en détails. Une fois l'équipement acheté, tout avantage qu'il procure est automatiquement attribué au personnage qui l'a acheté. La lance et le bâton, par exemple, permettent aux personnages d'attaquer en diagonale. Un personnage ne peut pas acheter d'équipement s'il n'a pas assez d'argent. Cet argent peut, cependant, être accumulé et gardé d'une quête à l'autre.

Tir de Missiles
Vous pouvez lancer certaines armes et tirer à l'arbalète. Dans ce cas, le jet de dés de combat en attaque et en défense se fait comme d'habitude.

Votre adversaire doit être visible, tout comme dans le jet de sorts. Il n'y a pas de portée maximum pour le tir à l'arbalète ou le lancé d'une arme. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser l'arbalète ou lancer une arme si vous êtes à côté de votre adversaire.

LA QUETTE DE MORCAR

Quete Une: Le Labyrinthe
"C'est votre dernière épreuve avant les vraies quêtes. N'oubliez pas d'utiliser tout ce que l'on vous a appris. Essayez à tout prix de sortir du labyrinthe. Plusieurs monstres y ont été placés. Ils essaieront de vous arrêter. Faites donc attention! Le premier à trouver une issue recevra 100 pièces d'or. Vous pouvez les utiliser pour acheter de l'équipement dans les aventures suivantes."

Quete Deux: La Delivrance De Sir Ragnar
"Sir Ragnar, l'un des chevaliers les plus puissants de l'Empereur, a été kidnappé. Il est retenu en otage par Ulag, le seigneur de la guerre orc. Vous devez retrouver et ramener Sir Ragnar. Le prince Magnus offrira 200 pièces d'or au personnage qui délivrera Sir Ragnar. Plusieurs aventuriers peuvent se partager la récompense. Il n'y aura pas de récompense si Sir Ragnar est tué en essayant de s'échapper".

Quete Ttrois Repaire Du Seigneur De La Guerre Oorc

"Le prince Magnus a ordonné la mort d'Ulag, Seigneur de la guerre orc, coupable d'avoir enlevé Sir Ragnar. Son assassin recevra 100 pièces d'or Celui-ci pourra également garder tous les trésors qu'il trouvera dans la forteresse d'Ulag".

Quete Quatre: L'or Du Prince Magnus
"Trois coffres à trésor ont été dérobés alors qu'on les transportait à la résidence de l'Empereur. Une récompense de 200 pièces d'or a été offerte à quiconque rapporterait les coffres et TOUT l'or qu'ils contenaient. Les voleurs sont un groupe d'orcs qui se cachent dans les Montagnes Noires. Ils sont dirigés par Gulthor, un guerrier du Chaos."

Quete Cinq: Le Labyrinthe De Melar
"Il y a longtemps, un puissant magicien du nom de Melar inventa un talisman capable d'augmenter le pouvoir magique de celui qui le portait. Il l'avait constamment avec lui car il avait peur qu'on le lui vole et qu'il soit utilisé par les alliés de Morcar. On dit qu'il laissa le talisman dans son laboratoire, au cœur de son labyrinthe. Celui-ci est défendu par des gardes magiques et est parsemé de pièges. D'après la rumeur, ce labyrinthe est hanté par tous ceux qui ont essayé de voler le talisman et qui ont péri. Ce talisman nous aiderait considérablement dans notre lutte contre Morcar".

Quete Six: Legs Du Seigneur De La Guerre Orc
"Grak, le méchant fils d'Ulag, a juré de se venger sur ceux qui ont tué son père. Après plusieurs mois d'efforts, il vous a finalement retrouvé et capturé au cours d'une embuscade. Il vous retient prisonnier dans ses donjons pendant qu'il essaie de trouver un châtiment digne de vous. Cependant, alors que le garde dort, vous réussissez à forcer la serrure de la porte de votre cellule avec un vieil os de rat. Vous devez retrouver votre équipement et vous échapper".

Quete Sept: Le Chasseur De Pierres
"Karden, l'enchanteur personnel de l'Empereur, a disparu. L'Empereur craint qu'il n'ait été assassiné ou qu'il n'ait succombé aux charmes de la magie du Chaos. Vous devez découvrir ce qui est arrivé

à Karlen et, s'il est en vie, le ramener sain et sauf. A votre retour, vous recevrez chacun 100 pièces d'or".

Quete Huit: Le Mage Du Feu
"Les orcs des Montagnes Noires font usage de magie de feu dans leurs raids. On croit qu'ils sont aidés par Balur, le mage du feu. Aucune magie de feu ne peut l'arrêter et les Enchanteurs de l'Empereur n'arrivent pas à compter ses sorts. C'est donc vous qui devez entrer dans son repaire, bien en-dessous du Pic de Feu Noir. L'Empereur vous offrira 15 pièces d'or pour la destruction de Balur."

Quete Neuf: Course Contre La Montre
"Un guide vous a accompagné dans un donjon que l'on dit contenir un grand secret. Après avoir traversé plusieurs couloirs sombres, vous vous retrouvez dans une pièces à trois portes. Tout à coup, le guide éteint sa torche et se met à rire dans l'obscurité. Adieu mon héros, ricane-t-il en prenant la fuite. Vous vous rendez compte avec horreur que c'était un piège! Vous devez vos échapper ou périr dans ce trou noir et solitaire".

Quete Dix: Chateau Du Mystere
"Il y a longtemps, un enchanteur fou du nom d'Ollar découvit l'entrée d'une mine d'or. A l'aide de ses grands pouvoirs, il construisit un chateau magique au-dessus de la mine afin de la protéger. Le chateau comporte plusieurs portails magiques et est gardé par une panoplie de monstres, emprisonnés dans le temps. Pouvez-vous trouver l'entrée? D'autres ont essayé mais le château les a frustré à chaque fois."

Quete Onze: Bastion Du Chaos
"Les régions de l'est sont infestées d'orcs et de lutins maraudeurs. L'Empereur a décidé d'envoyer un groupe de héros pour les détruire. Les orcs sont protégés par une puissante forteresse souterraine connue sous le nom de Bastion du Chaos. Ils sont dirigés par un petit groupe de Guerriers du Chaos. Vous devez pénétrer dans la forteresse et tuer tous les monstres que vous rencontrez. Vous recevrez une prime de 10 pièces d'or pour chaque lutin tué, 20 pièces d'or pour chaque orc tué et

30 pièces d'or pour chaque Fimir ou Guerrier du Chaos tué".

Quete Douze: Barak Tor - Tombeau Du Socier
"Le ton monte avec les orcs de l'est et l'Empereur doit unir les petits royaumes afin de faire face au conflit imminent. Pour cela, il doit trouver la vieille Etoile de l'Ouest, portée par les Rois de la Légende et par Rogar lors de ses batailles contre Morcar. Celui qui retrouvera la gemme gagnera 200 pièces d'or. La gemme se trouve à Barak Tor, la demeure éternelle du sorcier.

Quete Treize: Quete De La Lame De L'esprit
"Vous avez réveillé le sorcier, également connu sous le nom de Roi des Morts, un puissant serviteur de Morcar. La Lame de l'Esprit est la seule arme qui ait de l'effet sur lui. Dans la prochaine guerre, il représentera une menace sérieuse pour l'Empereur. Le sorcier doit être détruit avant qu'il ne puisse lancer son armée de morts-vivants sur les forces de l'Empereur. Vous devez d'abord trouver la Lame de l'Esprit qui est la seule arme efficace contre le sorcier. La Lame de l'Esprit a été forgée par les nains des Montagnes du Bout du Monde et refroidie dans la source elfe de Lebin. L'épée se trouve maintenant dans un vieux temple en ruines et vous devez la récupérer."

Quete Quatorze: Retour A Barak Tor
"Maintenant que vous avez trouvé la Lame de l'Esprit, vous devez retourner à Barak Tor et vaincre le sorcier. L'Empereur mène ses troupes à la rencontre des orcs de l'est, au col du Feu Noir. Si vous échouez, le sorcier et son armée de morts-vivants attaqueront les forces de l'Empereur par derrière. Personne ne pourra alors empêcher l'Armée du Chaos d'envahir le pays.

LE LIVRE DE LA MAGIE

Vent Vif
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Celui-ci aura alors l'équivalent de deux fois plus de dés à son prochain déplacement. Le sort sera ensuite oublié.

Tempete
Ce sort crée une petite tempête qui enveloppe un monstre ou un joueur de votre choix. Ce monstre ou joueur manquera son tour suivant. Le sort sera ensuite oublié.

Genie
Ce sort fait apparaître un Génie qui ouvrira n'importe quelle porte sur le tableau (les pièces devraient être débarrassées de leur contenu) ou qui attaquera quiconque se trouvera sur le tableau. Il n'attaquera qu'une seule fois avec cinq dés de combat. Le sort sera ensuite oublié.

Sorts De Feu

Boule De Feu
Ce sort peut être jeté à un monstre ou joueur quelconque. Il infligera deux points de corps de dégâts. La victime peut jeter deux dés de défense. Chaque bouclier qu'il jette réduira les dégâts d'un point. Le sort sera ensuite oublié.

Courage
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Ce joueur peut alors jeter deux dés supplémentaires chaque fois qu'il attaque, jusqu'à ce que le sort soit dissipé. Le sort est dissipé quand il ne reste aucun monstre visible au joueur. Le sort sera ensuite oublié.

Sorts De La Terre

Guerir Le Corps
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Il rétablira jusqu'à quatre points de corps perdus. Le sort sera ensuite oublié.

Passer A Travers Un Rocher
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Ce joueur peut alors passer à travers les murs à son prochain tour. Le joueur peut passer à travers autant de murs que ses points de mouvement le permettent. Le sort sera ensuite oublié.

Peau De Roche
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Ce joueur peut alors jeter deux dés supplémentaires pour se défendre jusqu'à ce que le sort soit rompu. Le sort est rompu quand ce joueur est blessé. Le sort sera ensuite oublié.

Sorts De L'eau

Eau De Guerison
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Il rétablira jusqu'à quatre points de corps perdus. Le sort sera ensuite oublié.

Sommeil
Ce sort endormira un monstre ou un joueur. Celui-ci peut essayer de se défendre en jetant un dé par point de l'esprit. S'il jette un bouclier, le sort ne l'affectera pas. Une fois endormi, il ne peut pas se défendre s'il est attaqué. Il se réveillera s'il jette un six au début du tour ou s'il est attaqué.

Voile De Brume
Ce sort peut être jeté à un joueur quelconque. Ce joueur peut alors se déplacer sans être vu à travers les espaces occupés par d'autres joueurs ou monstres, à son prochain tour. Le sort sera ensuite oublié.

Armes

Glaive
Il vous permet de jeter trois dés de combat en attaque. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

Hache D'armes
Elle vous permet de jeter quatre dés de combat en attaque. Vous ne pouvez pas utiliser un bouclier avec la hache d'armes. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Arbalete
Elle vous permet de jeter trois dés de combat en attaque. Vous ne

pouvez pas utiliser l'arbalète contre un adversaire qui vous est à côté de vous. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Baton
Elle vous permet de jeter deux dés de combat en attaque. Vous pouvez utiliser le bâton pour attaquer en diagonale.

Epee Courte
Elle vous permet de jeter deux dés de combat en attaque. Vous pouvez utiliser l'épée pour attaquer en diagonale. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Lance
Elle vous permet de jeter deux dés de combat en attaque. Vous pouvez utiliser la lance pour attaquer en diagonale. Vous pouvez également la lancer. Dans ce cas, vous la perdez. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Hache A Main
Elle vous permet de jeter deux dés de combat en attaque. Vous pouvez également la lancer. Dans ce cas, vous la perdez. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Armure

Blindage
Il vous permet de jeter quatre dés de combat en défense mais vous ne pouvez jeter qu'un dé de mouvement quand vous le portez. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

Cotte De Mailles
Elle vous permet de jeter trois dés de combat en défense. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

Manteau De Protection
Il vous permet de jeter un dé supplémentaire en défense. Il ne peut être utilisé que par l'Enchanteur.

Remontants
Il vous permettent de jeter un dé supplémentaire en défense. Ils ne peuvent être utilisés que par l'Enchanteur.

Le Bouclier
Il vous donne un dé de combat supplémentaire en défense. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

Le Casque
Il vous donne un dé de combat supplémentaire en défense. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

Trousse A Outils
Elle vous permet d'enlever tout piège que vous trouvez. Jetez un dé de combat. Si vous obtenez une tête de mort, le piège se déclenche et vous perdez un point de corps. Une fois que vous avez jeté le dé, le piège disparaît.

Equipment Special

Orcs Bane
C'est une épée qui vous permet de jeter deux dés de combat en attaque. Vous pouvez attaquer deux fois si vous combattez les Orcs.

Lame De L'esprit
Elle vous permet de jeter trois dés de combat en attaque ou quatre dés quand vous attaquez les morts-vivants, les squelettes, les zombis et les momies.

Armure De Borin
Elle vous permet de jeter quatre dés de combat en défense.

Baguette De Rappel
Elle vous permet de jeter deux sorts au lieu d'un pendant votre tour.

Talisman Du Savoir
Tant que vous l'avez en votre possession, le talisman vous permet d'augmenter de deux vos points de l'esprit.

Notice Des Droits D'auteur



Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House,2- 4 Carver Street,Sheffield,S1 4FS.
Telephone (0742) 753423